

**KARAKTER BALON BERBENTUK ANJING
DALAM KARYA KERAMIK SENI**



PENCIPTAAN

**Sigit Eko Prasetyo
NIM 0911467022**

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2016**

KARAKTER BALON BERBENTUK ANJING DALAM KARYA KERAMIK SENI



PENCIPTAAN

Oleh:
Sigit Eko Prasetyo
NIM: 0911467022

**Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang Kriya Seni
2016**

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:

KARAKTER BALON BERBENTUK ANJING DALAM KARYA KERAMIK
SENI diajukan oleh Segit Eko Prasetyo, NIM. 0911467022, Program Studi S-1
Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia
Yogyakarta, telah disetujui Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 26 Januari
2016 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk di terima.

Pembimbing I/Anggota



Dra. Dwita Anja Asmara, M.Sn

NIP 19640720 199303 2 001

Pembimbing II/Anggota



Arif Suharson, S.Sn, M.Sn.

NIP 19750622 200312 1 003

Cognate/Anggota



Dr. Timpul Raharjo, M.Hum

NIP 19691108 199303 1 001

Ketua Jurusan/Ketua Program Studi
S-1 Kriya Seni/Anggota



Arif Suharson, S.Sn, M.Sn.

NIP 19750622 200312 1 003

Mengetahui:

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP. 19590802 198803 2 002

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.



PERSEMBAHAN

*Tugas Akhir penciptaan karya seni ini saya persembahkan untuk sang
Pencipta alam semesta beserta isinya, kedua orang tuaku, kedua adikku,
sahabat-sahabatku dan tanah liat.*



MOTTO

Hidup itu adalah tantangan...

Hidup itu adalah keberanian....

Hidup itu adalah keyakinan....

Hidup itu adalah keindahan....

Hidup itu adalah keiklasan....

Dan hidup yang penuh dengan warna, akan indah pada waktunya....



KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya, sehingga laporan Tugas Akhir ini terselesaikan dengan baik. Tujuan penulisan laporan Tugas Akhir ini adalah sebagai syarat untuk meraih gelar Sarjana Seni di Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Rasa hormat dan segala kerendahan hati penulisan ini tidak terlepas dari keterlibatan beberapa pihak yang telah memberikan bimbingan, dorongan dan bantuan, maka pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M. Hum. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Suastiwi, M.Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Arif Suharson, S.Sn, M.Sn., selaku Ketua Jurusan Kriya dan selaku Dosen Pembimbing II. Ketua Program Studi Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Dra. Dwita Anja Asmara, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I.
5. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum, selaku Cognate.
6. Akhmad Nizam, M.Sn., selaku Dosen Wali.
7. Seluruh keluarga besar penulis, terima kasih atas support dan cinta kasihnya.
8. Teman-teman semua yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Karya Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna, namun besar harapan penulis semoga ini dapat memberikan manfaat.

Yogyakarta, 26 Januari 2016

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR	i
HALAMAN JUDUL DALAM	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiv
INTISARI	xv
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan dan Manfaat	4
D. Metode Pendekatan dan Penciptaan	5
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN	8
A. Sumber Penciptaan	8
B. Landasan Teori	12
BAB III. PROSES PENCIPTAAN	21
A. Data Acuan	21

B. Analisis	32
C. Rancangan Karya.....	33
D. Proses Perwujudan	43
1. Bahan	43
2. Alat	53
3. Teknik Pengerjaan	60
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	69
BAB IV. TINJAUAN KARYA	71
A. Tinjauan Umum.....	71
B. Tinjauan Khusus.....	74
BABV. PENUTUP	90
DAFTAR PUSTAKA	92
WEBTOGRAFI.....	93
LAMPIRAN	94
A. Poster Pameran Bersama	94
B. Dokumentasi Suasana Pameran	96
C. Katalog Pameran	98
D. Biodata dan CV Penulis	102
E. CD.....	109

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.Cara membuat balon lipat berbentuk anjing.....	9
Gambar 2.Diagram tentang warna.....	15
Gambar 3. Balon lipat berbentuk anjing	21
Gambar 4. Anak anjing lucu	22
Gambar 5. Karya Jeff Koons, terbuat dari logam berbentuk balon anjing.....	23
Gambar 6. Karya Jeff Koons, terbuat dari logam berbentuk balon anjing	23
Gambar 7. Karya bentuk balon anjing dan senimannya “Jeff Koons”.....	23
Gambar 8. Anak kecil bermain bola.....	24
Gambar 9. Anak kecil bermain kuda kudaan	25
Gambar 10. Anak kecil bermain boneka.....	26
Gambar 11. Anak kecil bermain mobil mobilan.....	27
Gambar 12. Anak kecil bermain panjatan.....	28
Gambar 13.Anak kecil bermain engkleng.....	29
Gambar 14.Anak kecil bermain mandi bola.....	30
Gambar 15. Anak bermain skateboard.....	31
Gambar 16.Sketsa 1	35
Gambar 17.Sketsa 2	36
Gambar 18. Sketsa 3	37
Gambar 19.Sketsa 4	38
Gambar 20. Sketsa 5	39
Gambar 21. Sketsa 6	40
Gambar 22.Sketsa 7.....	41
Gambar 23.Sketsa 8	42

Gambar 24. Tanah padat.	43
Gambar 25. Gypsum.....	44
Gambar 26. Calcium Carbonate/ CaCO_3	45
Gambar 27. Manganese/ Mn.....	46
Gambar 28. China Clay/ Kaolin/ $\text{Al}_2\text{Si}_2\text{O}_5(\text{OH})_4$	46
Gambar 29. Kwarsa/ Silica/ SiO_2	47
Gambar 30. Feldspars/ $\text{K}_2\text{O Na}_2\text{O}$	47
Gambar 31. Copper Oxide/ Cu O	48
Gambar 32. Cobalt Oxide/ CoAl_2O_4	48
Gambar 33. Zinc Oxide (ZnO).....	49
Gambar 34. Zirconium Dioxide / Zn O	49
Gambar 35. Hasil-hasil tes pieces warna glasir	52
Gambar 36. Lilin (Pelapis).....	52
Gambar 37. Gas LPG	53
Gambar 38. Butsir, Jangka lengkung, Pisau	53
Gambar 39. Meja Putar	54
Gambar 40. Penggari	54
Gambar 41. Kompresor.	54
Gambar 42. Spray gun.....	55
Gambar 43. Tungku pembakaran.....	55
Gambar 44. Papan	55
Gambar 45. Mika.....	56
Gambar 46. Sepon.....	56
Gambar 47. Kawat.....	56
Gambar 48. Tali karet	57

Gambar 49. Mangkuk plastic.....	57
Gambar 50. Kuas.....	57
Gambar 51. Roll kayu.....	58
Gambar 52. Alat pencampur.....	58
Gambar 53. Skema proses penciptaan karya.....	59
Gambar 54. Cetakan gypsum.....	61
Gambar 55. Pengolahan tanah.....	61
Gambar 56. Tanah tuang	62
Gambar 57. Cetak tuang.....	62
Gambar 58. Penyambungan	63
Gambar 59. Pengeleman.....	63
Gambar 60. Merapihkan.....	64
Gambar 61. Penghalusan.....	64
Gambar 62. Grafik suhu pembakaran biscuit.....	65
Gambar 63. Teknik semprot.....	65
Gambar 64. Teknik celup.....	65
Gambar 65. Teknik Kuas	66
Gambar 66. Teknik kuas	66
Gambar 67. Penataan karya ditungku.....	67
Gambar 68. Grafik suhu pembakaran glasir.....	68
Gambar 69. Bermain Bola.....	74
Gambar 70. Bermain Kuda kudaan.....	76
Gambar 71. Bermain Boneka.....	78
Gambar 72. Bermain Mobil mobilan.....	80
Gambar 73. Bermain Panjat panjatan.....	82
Gambar 74. Bermain Engkeleng.....	84

Gambar 75. Bermain Mandi Balon.....	86
Gambar 76. Bermain Skatebourd.....	88

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kalkulasi biaya karya I	69
Tabel 2. Kalkulasi biaya karya II	69
Tabel 3. Kalkulasi biaya karya III.....	69
Tabel 4. Kalkulasi biaya karya IV	69
Tabel 5. Kalkulasi biaya karya V	70
Tabel 6. Kalkulasi biaya karya VI	70
Tabel 7. Kalkulasi biaya karya VII	70
Tabel 8. Kalkulasi biaya karya VIII.....	70
Tabel 9. Rekapitulasi biaya keseluruhan.....	70

INTISARI

Balon berbentuk anjing sendiri menciptakan kesan dan kenangan yang impresif bagi masa kecil penulis. Banyaknya pilihan dan gaya bermain anak kecil yang bervariasi dan dipenuhi dengan segala sesuatu yang dalam perkembangannya saat ini yang hampir selalu bersentuhan dengan teknologi, menjadi suatu fenomena yang patut diperhatikan. Mengkomparasikan dan membawa kembali kenangan personal spesifik bermain pada masa kecil kedalam karya keramik melalui karakter balon berbentuk anjing menjadi cara untuk menyampaikan kegelisahan penulis terhadap perkembangan permainan dan gaya bermain anak.

Berawal dari sumber ide, sketsa, pemilihan bahan, sampai pada tahapan pengerjaan yang menggunakan berbagai macam teknik yaitu: teknik cetak tuang, teknik pijit, dan teknik lempeng(*slab*). Tahapan berikutnya pengeringan, pembakaran, pengglasiran, dan pembakaran glasir. Masing-masing proses tersebut harus dilalui secara berurutan dan teliti. Kajian empiris, estetis dan semiotikajuga dilakukan sebagai jalan untuk mendapatkan kualitas visual dan konsep yang diinginkan.

Selama 18 bulan proses Tugas Akhir ini dilakukan penulis berhasil menghasilkan 8 karya. Secara bentuk sekilas karya keramik ini memiliki kedekatan dengan karya Jeff Koons, yang paling kentara selain bentuk adalah penggunaan warna yang berwarna warni demi membangun asosiasi dengan “bermain”. Selain itu ukuran dan material, gerak menjadi pembeda yang paling jelas dapat dilihat diantara keduanya. Secara konsep penggunaan idiomkitsch menjadi cara untuk memunculkan keringanan artikulasi visual.

Mengenang kenangan menjadi momen yang sangat pribadi dan terkadang sangat romantis. Penghadiran kembali kenangan tentang masa kecil dan membaginya ke khalayak luas melalui karya keramik seni inilah yang ingin secara spesifik menggugah kembali rasa untuk lebih memperhatikan ruang dan media bermain anak. Seni menjadi tepat sebagai penyampainya karena bermain merupakan salah satu unsur seni.

Kata Kunci : Karakter Balon, Bentuk Anjing, Keramik Seni.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Sebagaimana anak kecil pada umumnya bermain dengan teman menjadi sebuah kegiatan utama penulis pada masa anak-anak. Saat itu penulis masih berusia sekitar 6-7 tahun. Masih kuat dalam ingatan penulis, ada beberapa teman bermain dilingkungan sekitar rumah yang selalu menemani hari-hari penulis saat itu, ada Ricky, Dedi, Adit, Wahyu, Inti, Ari dan Robi. Seperti biasa permainan kita tidak jauh dari bermain bola, mobil-mobilan, *engklek*, klereng. Tak jarang aktifitas bermain selalu diakhiri dengan perkelahian antar sesama teman. Bagi anak-anak hal tersebut adalah hal biasa dan hanya akan berlangsung sesaat saja, keesokan harinya pasti akan bermain bersama kembali.

Pada suatu ketika Robi akan mengadakan pesta ulang tahunnya, yang masih dapat penulis ingat acara tersebut akan diadakan dihari minggu pada pukul 15.00 tetapi entah kapan tanggal dan tahunnya. Seperti biasa pihak yang menyelenggarakan tentunya akan mempersiapkan acaranya dan pihak yang diundang tentunya mempersiapkan diri dengan kado bagi yang berulang tahun. Diundang ke pesta ulang tahun bagi seorang anak kecil tentunya menjadi sebuah momen yang sudah sangat cukup menyenangkan dan dinantikan saat itu. Bahkan tidak jarang beberapa hari sebelum hari H anak yang diundang akan diserang penyakit berimajinasi menukar posisinya sebagai anak yang dirayakan pesta ulang tahunnya. Seperti menanyakan akankah saya akan seperti itu pula?

Singkat cerita tibalah dihari dimana acara ulang tahun tersebut diselenggarakan. Rumah Robi sebagai tempat perayaan sudah dihias sedemikian rupa. Balon, pita ada dimana mana dengan penuh warna warni memenuhi ruang tamu dan teras yang dijadikan arena perayaan. Tamu satu persatu datang yang hampir kebanyakan adalah anak-anak, sembari menyerahkan “upeti” kadonya langsung kepada yang berulang tahun sembari bersalaman dan mengucapkan selamat berulang tahun. Ketika semua undangan dianggap sudah datang acarapun dimulai. Semuanya yang ada di dalam arena perayaan nampak antusias. Acara ulang tahun tidak akan pernah luput dari ritual mainstream meniup lilin di atas kue tart sambil diiringi nyanyian selamat ulang tahun oleh para hadirin.

Pada era tersebut penyelenggaraan pesta ulang tahun pasti akan menampilkan aktrasi badut. Inilah sebenarnya yang dinantikan bagi penulis. Salah satu atraksi yang penulis ingat saat itu selain atraksi sulap adalah atraksi permainan balon. Sebuah balon panjang yang ditiup dengan cepat, diikat dan diubah bentuknya hingga membentuk karakter seekor anjing. Sang badut memamerkan hasilnya untuk beberapa waktu sambil diiringi tepuk tangan hadirin. Tidak diduga yang kemudian secara spontan balon anjing tersebut diberikan kepada penulis yang masih duduk manis heran melihat atraksi tadi. Bagi seorang anak kecil tentunya menjadi momen yang sangat menggembirakan. Memang hal tersebut nampak hanya sebuah pengalaman biasa-biasa saja bagi kebanyakan anak saat ini, jika dikomparasikan.

Sebagai seorang seniman yang berkecimpung dalam dunia seni rupa untuk menawarkan jati dirinya selalu mencari ide atau gagasan baru diiringi dengan

perasaan yang mendalam, sehingga dapat menyampaikan teori yang nyata di dalam berkesenian yang melahirkan karya seni yang benar-benar lahir dalam jiwa yang penuh dengan nilai estetika yang dimilikinya. Namun mengingat sekarang dengan gaya pilihan bermain anak kecil yang dipenuhi dengan segala sesuatu yang berbau teknologi. Kenangan tersebut menjadi sesuatu pengalaman yang *impress* bagi penulis untuk direfleksikan. Pengalaman inilah yang mendasari penulis untuk menghadirkan karya keramik dengan karakter balon berbentuk anjing. Penghadiran sebuah memori dimasa kecil didukung dengan sebuah konsep yang berkaitan dengan masa anak-anak yaitu bermain. Bermain merupakan aktifitas yang sangat penting bagi anak-anak dan terelasikan dengan balon yang merupakan sebuah mainan dan bukan hanya mainan bagi anak-anak saja pada realitasnya.

Bentuk dari karakter balon anjing yang menjadi refensi dalam karya tugas akhir penulis, tentunya sangat memperhitungkan bentuk dari balon lipat yang sangat menarik dan mempunyai gerak yang sama dengan manusia. Teksturnya yang begitu lembut dan halus menjadi suatu yang sama dengan karakter dari anak-anak, yang polos dan jujur saat menjawab pertannyaan. Warna yang cerah dan yang paling gampang diingat adalah warna primer, dari beberapa warna yang digunakan penulis dalam karyanya mewakili apa yang dirasakan pada saat anak-anak sedang bermain, dengan jenis permainan yang mereka mainkan pada saat itu. Karena bentuk, tekstur dan warnanya yang menjadi satu keserasian bila digabungkan dengan bentuk dari anak-anak yang sedang bermain.

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana proses penciptaan karakter balon berbentuk anjing dalam karya keramik seni?
2. Bagaimana hasil karya dengan tema karakter balon berbentuk anjing dalam karya keramik seni?
3. Pesan apa yang ingin disampaikan melalui penciptaan karya keramik karakter balon berbentuk anjing?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Menciptakan karya seni keramik dengan karakter balon bentuk anjing dalam aktifitas bermain anak yang kreatif, inovatif dan konseptual.
- b. Menciptakan karya seni keramik dengan pertimbangan artistik yang kuat, sehingga dapat bermanfaat bagi para penikmat karya seni.
- c. Memberikan wacana baru dan pesan tentang aktivitas bermain anak dalam dunia seni rupa khususnya keramik.

2. Manfaat

- a. Menambah wawasan dan pengetahuan tentang karya keramik khususnya bagi penulis dan masyarakat pada umumnya.
- b. Sebagai bahan acuan maupun sebagai sumber inspirasi dalam pengembangan keramik di Indonesia.
- c. Sebagai bahan tambahan dalam perkembangan dan inovasi baru tentang seni keramik.

D. Metode Pendekatan dan Penciptaan

1. Metode Pendekatan

a. Metode Pendekatan Empiris.

“Yang dimaksud adalah kondisi yang didasarkan pada observasi atau pengamatan serta akal sehat yang hasilnya tidak menimbulkan sifat spekulatif atau mengira-ngira.” Seperti yang dikemukakan oleh Doni Fajar Kurniawan dalam judul Buku Ajar Metode Penelitian I, (2014:19). Metode ini dilakukan dengan pengamatan terhadap bentuk balon lipat yang berbentuk anjing melalui gambar dan belajar langsung, sehingga penulis dapat mengerti dan paham mengenai bentuk balon lipat.

b. Metode Pendekatan Estetis.

Pendekatan dengan mengutamakan keindahan pada karya yang akan penulis buat. Keindahan yang akan ditampilkan terdiri dari bentuk-bentuk balon lipat. Diwujudkan secara “menyatu, selaras, seimbang, ada unsur kontras dan simetri, sehingga membentuk objek yang memiliki perbandingan bentuk” Dharsono Sony Kartika (2004:11). Pengkombinasian dengan material lain seperti kaca dan besi, semakin menambah keindahan dari karya dengan ide dasar berbentuk balon lipat ini.

c. Metode Pendekatan Semiotik

Pendekatan semiotik mengacu pada sistem tanda yang bekerja pada karya yang dibuat. Tanda yang bekerja pada karya seni ini terdiri dari bermacam-macam tanda, didominasi tanda berupa, warna, bentuk,

sebagai wujud dari “ikon, indeks dan simbol”, Arthur Asa Berger (2010:16-27). Selain ikon, indeks dan simbolnya Peirce penulis juga menggunakan gagasan Sussure tentang simbolik, paradigmatis dan sintaktik. Pada penciptaan ini, pendekatan semiotik mengacu pada tekstual dan kontekstual dari karya seni. Metode ini akan digunakan untuk membagi simbol-simbol yang terdapat dalam karya, agar keinginan dapat tercapai dengan hadirnya simbol-simbol yang sesuai dengan konsep karya.

2. Metode Penciptaan

Mengacu pada Metode penciptaan SP Gustami (2007:329), bahwa penciptaan karya kriya melalui tiga tahapan, yaitu eksplorasi, perancangan, dan perwujudan.

a. Eksplorasi

Proses eksplorasi meliputi berbagai macam kegiatan pengamatan yang dilakukan melalui buku, internet, dan melihat langsung. Pada proses ini juga dilakukan pencarian data dan buku-buku, teori, dan pengertian yang berkaitan. Dalam kaitanya dengan penulisan ini penulis membatasi data yang ada, penulis memfokuskan pada data-data yang berkaitan dengan bentuk balon lipat yang berbentuk anjing.

b. Perancangan Karya

Memvisualisasikan gagasan dalam bentuk sketsa sebagai gambaran awal dari perwujudan karya seni keramik. Penulis membuat rancangan

karya berdasarkan hasil pengamatan yang diabadikan menggunakan foto-foto data yang ada. Proses perancangan tersebut menghasilkan sketsa-sketsa, delapan sketsa dan siap untuk diwujudkan.

c. Perwujudan Karya

Proses perwujudan karya dimulai dari pemilihan bahan baku berupa tanah liat jenis *stoneware*, kemudian mempersiapkan alat bantu pengerjaan. Langkah berikutnya yaitu membentuk tanah liat sesuai dengan sketsa atau rancangan karya dengan menggunakan teknik pijit(*pinch*) dan cetak. Setelah proses pembentukan tersebut selesai, proses selanjutnya yaitu proses pembakaran. Pada proses pembakaran ini tanah liat melalui dua tahapan pembakaran, yaitu pembakaran biskuit, dan pembakaran glasir.